COMMANDOS 2

MEN OF COURAGE

COMMANDOS COMMANDOS



Eine Sonderbeilage von PC Games PC ACTION GAME ON!

EIDOS
INTERACTIVE

Harte Kerle





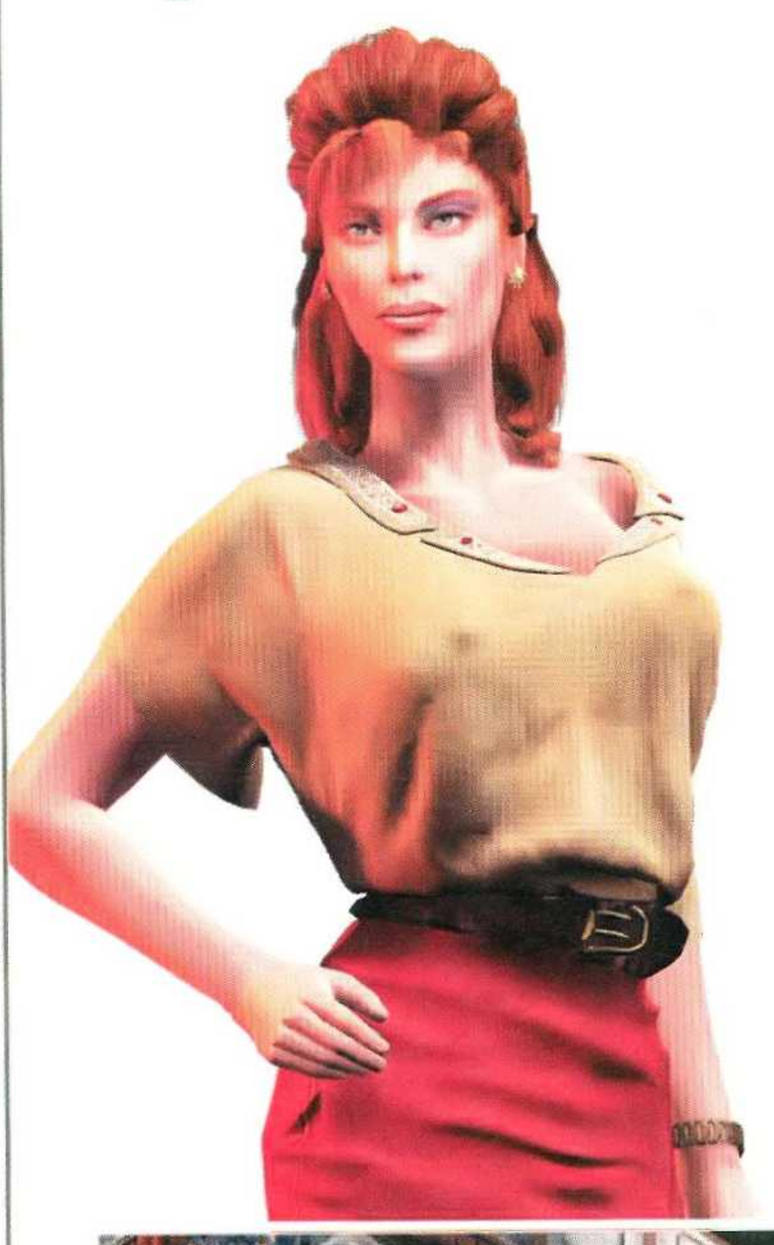
Green Beret

Mit seiner Schaufel kann sich der Green Beret eingraben und ist dann unauffindbar. Seine Lieblingswaffe ist das Messer, mit dem er sich langsam und lautlos an seine Opfer heranpirscht.

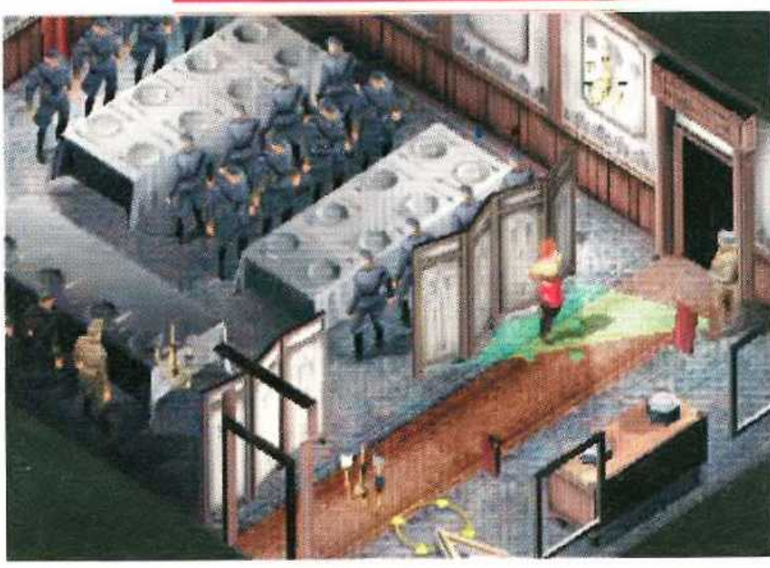
Kampfschwimmer

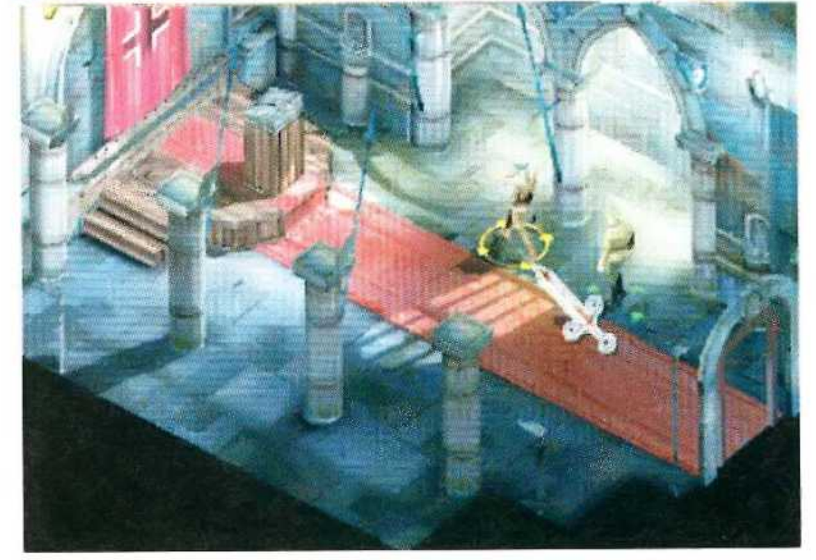
Zum Handwerkszeug des Kampfschwimmers gehört neben einem Schlauchboot auch eine Tauchausrüstung mitsamt Harpune. Letztere wird gleich dieser Hai zu spüren bekommen.

Spione wie wir











Natascha

Im Gegensatz zum Spion muss Natascha keine Uniform stehlen, um die deutschen Soldaten zu beeinflussen. Die Wache am Eingang zur Offiziersmesse schöpft jedenfalls keinen Verdacht.

Spion

In Uniform eines Offiziers nähert sich der Spion dem nichts ahnenden Soldaten und beseitigt ihn mit der Giftspritze. So verkleidet kann er außerdem einfache Soldaten herumkommandieren.

Die besseren Argumente











Fahrer

Jeeps und LKWs kann jeder der acht Kommandos bedienen, aber für schwere Fahrzeuge sind die Spezialfähigkeiten des Fahrers gefragt. Hier klettert er gerade in einen Panzer der Wehrmacht.

Scharfschütze

Über riesige Entfernungen hinweg und selbst durch Fenster in Häuser hinein trifft der Scharfschütze jeden Gegner und tötet ihn mit einem Schuss. Allerdings ist sein Munitionsvorrat begrenzt.

Spaß an der Gefahr



Dieb

Der Dieb erklimmt mit Leichtigkeit Hauswände und bewegt sich stets lautlos. Zudem knackt er mit Dietrichen sämtliche Schlösser und lenkt mit seiner dressierten Ratte Soldaten ab.



Sprengstoffexperte

Mit seinem Metalldetektor spürt der Sprengstoffexperte alle Minen in der Nähe auf. Einmal ausgegraben und entschärft, lassen sich die Sprengkörper wunderbar gegen den Feind einsetzen.

So verhalten sich die fiese



Mit einem Fernglas können Sie Ihre Vorgehensweise perfekt planen, indem Sie nähere Informationen zu gegnerischen Soldaten über eine große Distanz einholen: Welchen Rang hat der Soldat? Wie ist er bewaffnet? Wird er seine Position verlassen, wenn er etwas Verdächtiges bemerkt?

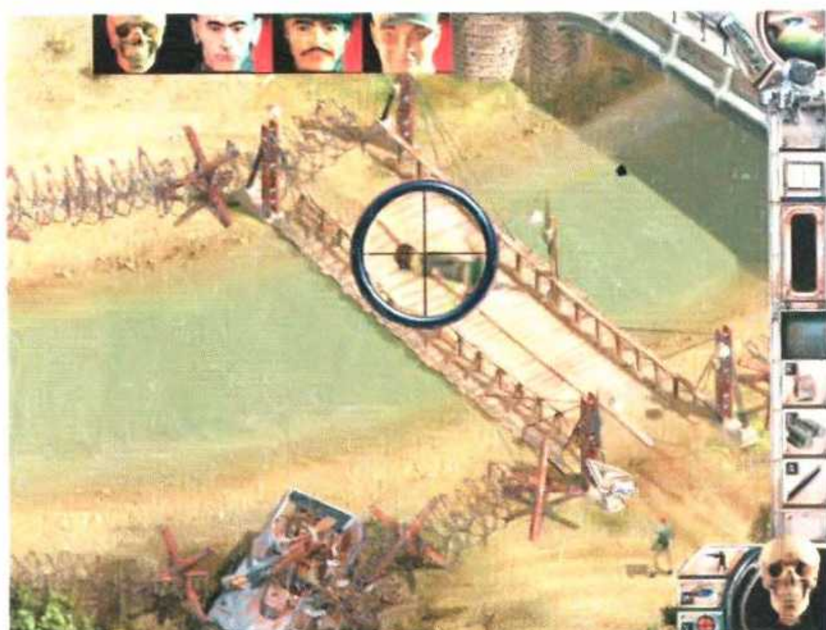


Sobald ein Soldat einen Ihrer Spezialisten entdeckt, erscheint im Sichtkegel eine blaue Linie. Abhängig vom eingestellten Schwierigkeitsgrad färbt sie sich mehr oder weniger schnell rot. Damit wird angezeigt, dass der Soldat Ihren Charakter als Bedrohung erkannt hat und gleich das Feuer eröffnet.

n Gegner



Natürlich haben auch die Gegner völlig neue Tricks auf Lager, um mit den deutlich besseren und vielseitigeren Fähigkeiten Ihres Kommando-Trupps mithalten zu können. Deutsche und japanische Truppen setzen ihrerseits stärkere Waffen ein. Neben den bereits bekannten Karabinern und Pistolen verwenden sie nun ebenfalls Maschinenpistolen, Scharfschützengewehre und Granaten. Also Vorsicht!



Feindliche Scharfschützen bemerken Kommandos selbst auf große Entfernung und suchen den Bereich dann mit ihrem Zielfernrohr ab. In diesem Fall sollte Ihr Charakter schnell Land gewinnen, denn bereits ein Schuss ist tödlich. Das wird dem Spieler dieses Green Beret eine Lehre sein.



Erweckt etwas die Aufmerksamkeit eines Gegners, wird dies durch eine blaue Sichtlinie angezeigt. Bei einer roten Sichtlinie stuft der Soldat die Situation bereits als gefährlich ein. Weiße Striche um seinen Kopf machen zusätzlich deutlich, dass er sich in Alarmbereitschaft befindet und um Hilfe ruft.

Spektakuläre 3D-Grafik au

Außen-Ansichten

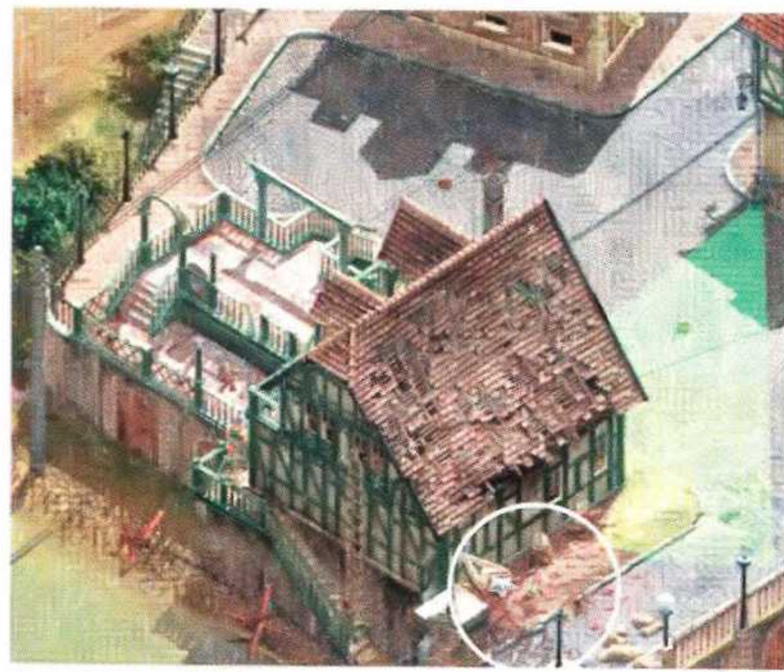
Commandos 2 verwendet eine hochentwickelte 3D-Engine, mit der Sie die Umgebung von allen Seiten betrachten können. Trotz hoher Auflösungen bleibt eine akzeptable Performance selbst auf langsameren Rechnern voll erhalten. Außerhalb von Gebäuden dreht sich die Ansicht immer gleich in Schritten von 90°, was aber völlig ausreicht, um jeden Winkel einsehen zu können. Auf den vier Screenshots sehen Sie dasselbe Haus aus allen vier Himmelsrichtungen.



So haben Sie den Green Beret im Blickfeld, aber das Haus in der Ecke unten links verdeckt einen feindlichen Soldaten, dessen Sichtkegel am linken Rand zu sehen ist.



Die perfekte Perspektive für diese Situation: Sowohl die eigenen Charaktere als auch alle relevanten Gegner sind auf dem gleichen Bildschirm auf Anhieb zu sehen.



Aus diesem Winkel entdecken Sie drei feindliche Soldaten, die auf der Rückseite des Hauses unter den Fenstern knien. Die drei bewachen nur die Brücke und interessieren vorerst nicht.



Im toten Winkel des Hausdachs unten rechts verbirgt sich der anvisierte Gegner, dessen Blick über die Straße schweift. Die Spielercharaktere werden vom Haus in der Mitte verdeckt.

ch mit Low-End-PCs



Beide Stockwerke, die Leiter zum Dachboden und die Falltür zum Keller sind aus dieser Ansicht gut erkennbar. Scheinbar sind im Nebenraum nur zwei Soldaten.



Im toten Winkel der Zimmerwand war ein Soldat verborgen. Also befinden sich doch drei Gegner im Nebenraum. Zumindest lauern auf dem Dachboden keine Wachen.



Alles schön im Blickfeld: In dieser Perspektive lässt sich der Nebenraum am einfachsten ausräumen. Der Dieb versteckt sich unter dem Bett und der Green Beret lockt den Offizier an, indem er gegen die Wand klopft.



Der Green Beret späht von außen in den gleichen Raum. Die Wachen innerhalb des Gebäudes können ihn so nicht entdecken. Allerdings sehen Sie den Raum auch nur aus der Ego-Perspektive.

Innen-Ansichten

Innerhalb der oft verschachtelten Häuser, Schiffe und Flugzeuge dürfen Sie die Kamera hingegen stufenlos schwenken. Anders wären einige Stockwerke, Hinterzimmer und verwinkelte Gänge nur schlecht sichtbar. Commandos 2 verwendet dazu die gleiche Grafik-Engine. Es fallen also keine Ladezeiten an, wenn Sie ein Gebäude betreten. Zudem können Sie durch die Fenster aus und in alle Häuser gucken, um schon vorher zu wissen, was Sie erwartet.

In 12 Szenarien um die Welt

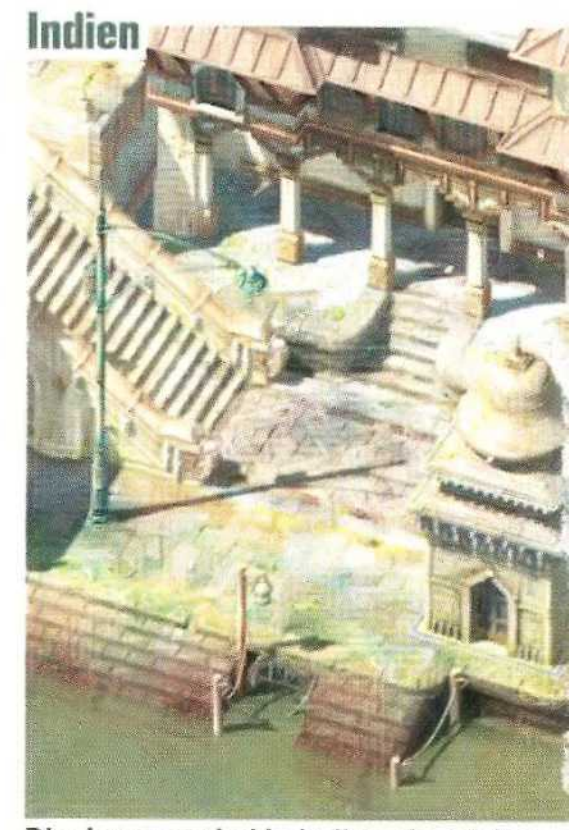
Für optische Abwechslung und eine ansprechende Missionsvielfalt sorgen zehn besonders markante Kulissen für die zwölf Einsätze. Zusammen mit Ihrer achtköpfigen Spezialeinheit unternehmen Sie eine halbe Weltreise: von Frankreich über Deutschland, Dänemark und Island bis ins Chinesische Meer, nach Indochina, Indien,

Deutschland



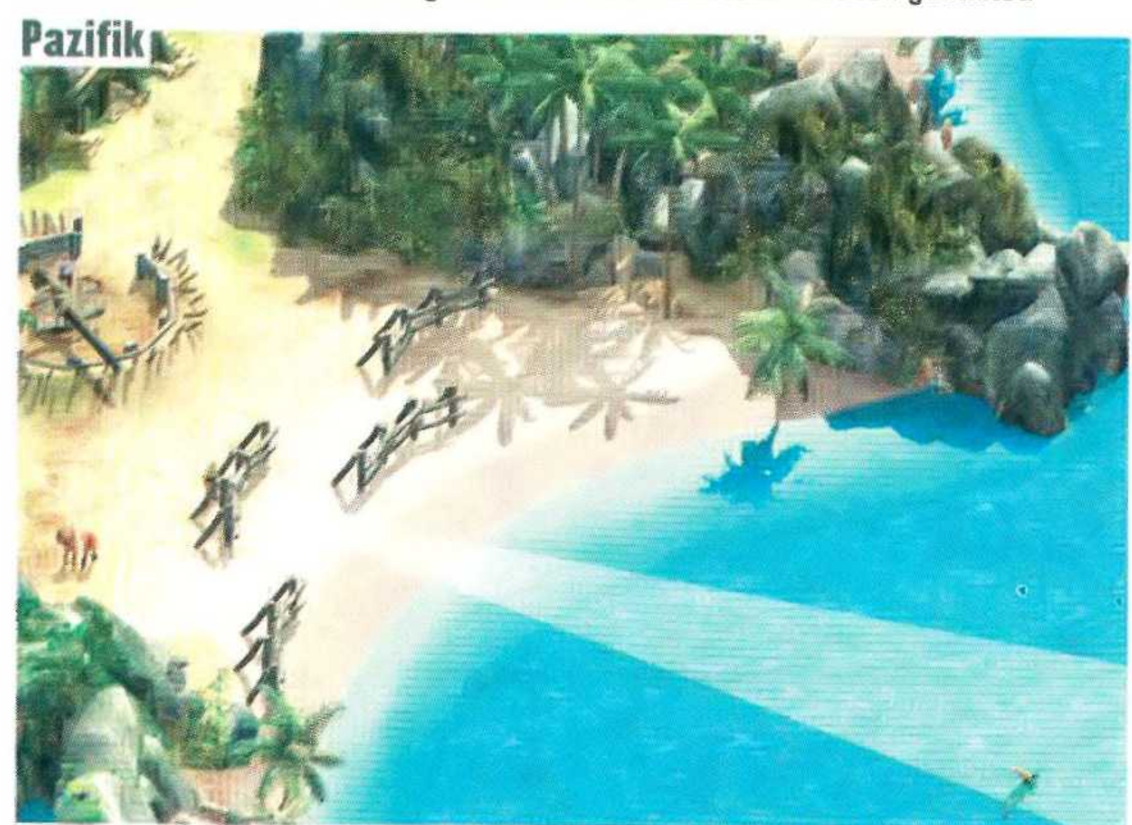
In dieser Mission sollen Sie mit Ihrem Team in die Burg von Colditz eindringen. Das Städtchen um die Festung ist bis ins kleinste Detail liebevoll gestaltet.

Indien



Die Japaner sind in Indien eingefallen
Sie die für den Subkontinent typischen

Pazifik



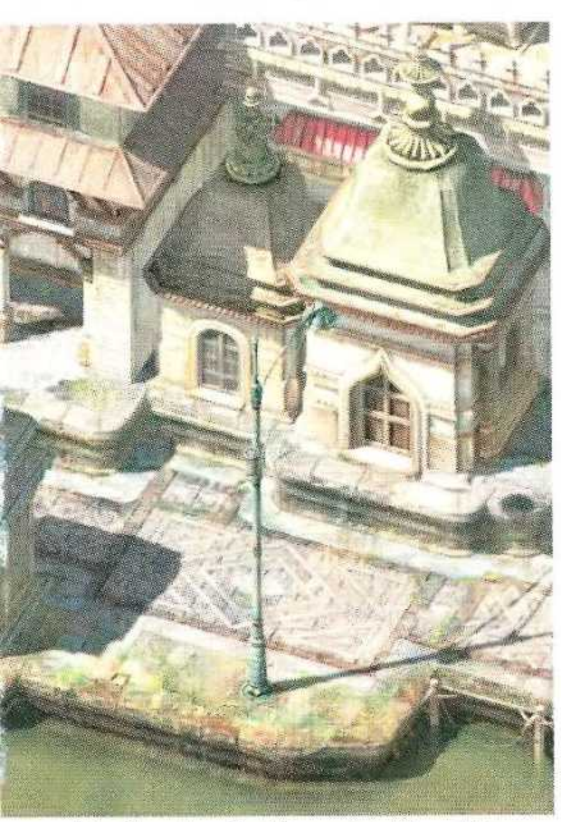
Die Salomon-Inseln im Pazifik sind das reinste Urlaubsparadies. Der Schwimmer geht allerdings baden, denn der Japaner am Strand hat ihn bereits erspäht.

Thailand



Die Kriegsgefangenen der Japaner ha
gestellt. Der Scharfschütze folgt dem

Thailand und sogar auf die Salomon-Inseln. Sämtliche Szenarien beruhen auf real existierenden Schauplätzen des 2. Weltkrieges. Einige der Missionen sind sogar an berühmte Spielfilme angelehnt. So spielt ein Auftrag an der Brücke über den Kwai und in der Nomandie benötigt zufällig der Soldat James Ryan Ihre Hilfe.

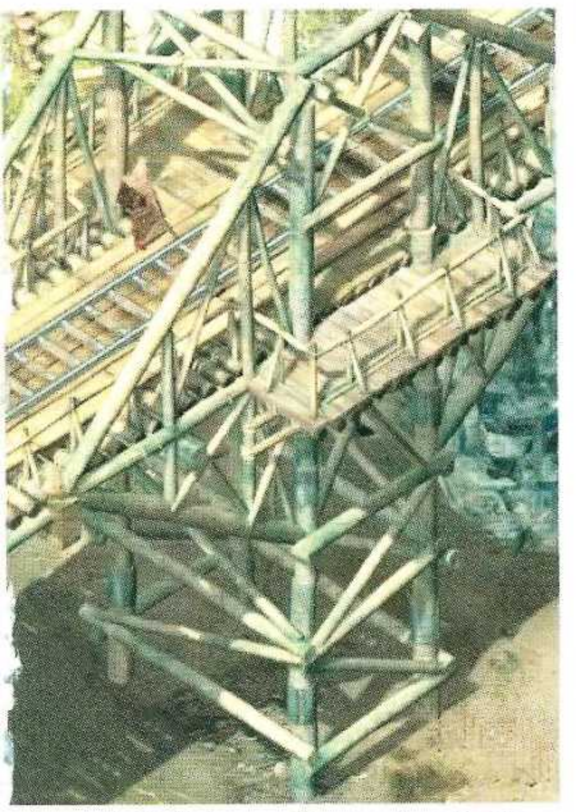


und halten Imphal besetzt. Beachten Dächer und Tore der Häuser.

Island



Die Deutschen haben auf Island einen Vorposten errichtet, den Sie sabotieren sollen. Der Green Beret schleicht sich an die Wachen dieser Radarstation heran.



ben die Brücke am Kwai schon fertig Soldaten auf Patrouille über die Brücke.

Bei Nacht



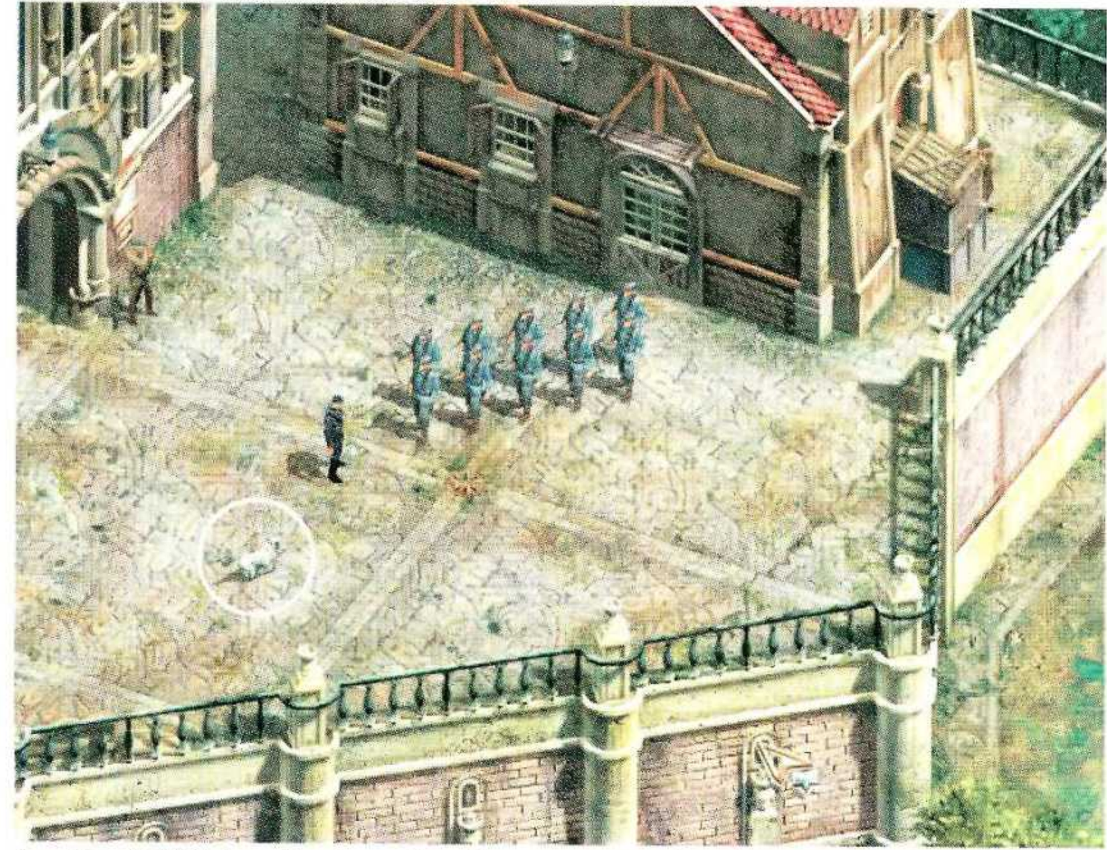
Zwei Szenarien finden in der Nacht statt. In der Dunkelheit ist die Sichtweite der Gegner eingeschränkt. Meiden Sie jedoch besser Lichtquellen wie Laternen.

In voller Montur

Für gewöhnlich treten die Kommandos in voller Montur an, es sei denn, sie werden gleich zu Beginn eines Szenarios festgenommen. Ohne Ausrüstung haben Ihre Spezialeinheiten nur ihre Fäuste parat. Immerhin können Sie so Gegner niederstrecken und anschließend ausplündern. Erst mit Waffen, Uniformen, Munition und speziellem Gerät stehen Ihnen alle Fähigkeiten der Charaktere zur Verfügung. In allen Missionen findet sich zusätzliches Kriegswerkzeug in Kisten, Schränken oder eben bei bereits er-ledigten Feinden. Zum Waffenarsenal gehören neben Pistole, Messer, Granaten, Maschinenpistole und Scharfschützengewehr in Commandos 2 auch Karabiner, Bazooka, Minen und Flammenwerfer, mit denen Sie selbst ganze Truppen feindlicher Soldaten in einem offenen Feuergefecht besiegen können. So eine Schlacht muss aber trotzdem immer noch sorgfältig geplant und vorbereitet sein. Das nimmt dann ähnlich viel Zeit in Anspruch, als wenn Sie die Gegner gleich still und heimlich beseitigen.



Green Beret und der Sprengstoffexperte tauschen erbeutete Gegenstände aus. Mit Flammenwerfer, Granaten, Sprengstoff und Metalldetektor kann der Sprengstoffexperte gut umgehen. Drahtschere, Bazooka, Messer, Fernglas und Lockgerät wandern hingegen in den Rucksack des Green Beret.



Der Hund Whiskey dient nur dem Transport von Ausrüstung von einem Charakter zum nächsten. Sie dürfen den Vierbeiner auch nicht direkt steuern, sondern nur per Hundepfeife anlocken. Immerhin kann er halb so viel wie ein Mensch tragen und erregt vor allem nicht die Aufmerksamkeit der Gegner.